



MANUEL

D'INFORMATION

DU PARACHUTISTE

PARTIE 4B

RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

***Vol Relatif,
Vol Relatif Vertical, et
Vol Relatif à 10 (Vitesse)***

MAI 2018

Tous droits réservés ©2018
Association canadienne du parachutisme sportif
204 - 1468 Laurier St
Rockland, ON K4K 1C7
www.espa.ca

Table of Contents	Page
REMERCIEMENTS.....	4
LISTE DES RÉVISIONS / MODIFICATIONS.....	5
CHAPITRE 1 – AUTORITÉ DE L’ACPS.....	6
CHAPITRE 2 – DÉFINITIONS DES MOTS ET EXPRESSIONS UTILISÉS DANS CE RÈGLEMENT.....	7
CHAPITRE 3 – LES ÉPREUVES DE VR/VRV	9
3.1. Descriptions des épreuves.....	9
3.2. Objectif des épreuves.....	9
3.3. Critères de performance.....	10
CHAPITRE 4 – RÈGLES GÉNÉRALES.....	11
4.1. Composition des équipes	11
4.2. Tirage au sort	11
4.3. Utilisation du simulateur de vol.....	11
4.4. Ordre des sauts.....	11
4.5. Transmission et enregistrement vidéo	11
4.6. Procédure de sortie.....	12
4.7. Pointage.....	12
4.8. Reprises de sauts	12
4.9. Sauts d’entraînement.....	13
CHAPITRE 5 – JUGEMENT.....	14
5.1. Procédure de jugement.....	14
5.2. Ordre inverse de classement	14
5.3. Nombre de juges	14
5.4. Visionnements/Lecture de la preuve vidéo.....	14
5.5. Évaluation	14
5.6. Majorité.....	14
5.7. Début du temps de travail	14
CHAPITRE 6 – RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA COMPÉTITION.....	15
6.1. Titre de la compétition	15
6.2. Objectifs de la Compétition	15
6.3. Composition des équipes	15
6.4. Programme des épreuves	16
6.5. Déclaration des champions	16
6.6. Médailles.....	17
6.7. Médailles des caméramans	17
CHAPITRE 7 – DÉFINITION DES SYMBOLES	18

7.1. Codification dans les annexes de tirage au sort	18
7.2. Visualisation de la position des prises	18
CHAPITRE 8 – VR À 10 (VITESSE)	19
8.1. Objectif de l'épreuve.....	19
8.2. L'équipe	19
8.3. Tirage au sort de la compétition.....	19
8.4. Nombre de sauts.....	19
8.5. Altitude	19
8.6. Altitude de travail	19
8.7. Altitude réduite	19
8.8. Procédures de sorties.....	19
8.9. Pointage.....	20
8.10. Pointage maximal.....	20
8.11. Procédures de jugement	20
8.12. Sauts d'entraînement.....	21
8.13. Détermination des gagnants.....	21
ANNEXE AA –MANUEL DE JUGEMENT ET DE POINTAGE VR/VRV	22
ANNEXE I –BLOCS DE VR À 4	23
ANNEXE II –FIGURES LIBRES DE VR À 4	26
ANNEXE III – BLOCS DE VRV À 4.....	27
ANNEXE IV – FIGURES LIBRES DE VRV À 4.....	32
ANNEXE V – BLOCS DE VR À 8.....	33
ANNEXE VI – FIGURES LIBRES DE VR À 8.....	36
ANNEXE VII –FORMATIONS à 10 – VITESSE.....	37

REMERCIEMENTS

Le Comité des juges de l'ACPS a établi les règles de compétition en vertu des pouvoirs qui lui ont été conférés par le Conseil d'administration de l'ACPS.

Avant 2016, ce manuel a été élaboré et établi par le Comité des Équipes Nationales et de Compétition de l'ACPS.

LISTE DES RÉVISIONS / MODIFICATIONS

<u>Date</u>	<u>Section</u>
Mai 2018	Révisions : sections 3.2.2.1., 4.2.4., et 6.4.1.
Juin 2017	Révisions : sections 4.2.2., 4.2.3., 4.2.4., 4.2.5., 4.2.6., 4.2.7.
Mars 2017	Traduction et mise en page Révisions : sections 2.3.1., 2.17.1., 2.17.2., 5.4., 6.4.1., 7.2., Annexes (tous les diagrammes)
Décembre 2016	Révisions mineures
Octobre 2016	Mise en pages
Juillet 2016	Révision complète
Juin 2013	
Juin 2011	

CHAPITRE 1 – AUTORITÉ DE L'ACPS

- 1.1 L'Épreuve sera organisée conformément au Règlement du Concours –Manuel MIP4B – Section Générale et Vol Relatif (VR), Vol Relatif Vertical (VRV) et VR à 10 (Vitesse) plus MIP 4A - Championnats Nationaux Canadiens de Parachutisme. Tous les participants acceptent et conviennent de se conformer aux MIP 4B, MIP 4A et à tout autre règlement pertinent de l'ACPS lors de leur inscription aux CNCP.

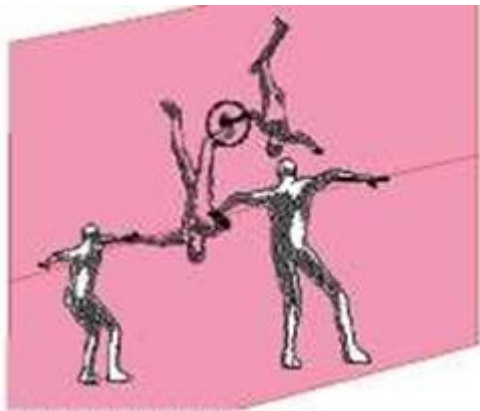
CHAPITRE 2 – DÉFINITIONS DES MOTS ET EXPRESSIONS UTILISÉS DANS CE RÈGLEMENT

2.1. **FORMATION** : consiste en des compétiteurs reliés par des prises. Pour le VRV, avec chaque compétiteur dans la bonne orientation.

2.2. **PRISE (GRIP)** : consiste en une main tenant un bras, une jambe ou un pied d'un autre concurrent tel que montré dans le paragraphe 7.2. Au minimum, une prise nécessite un contact stationnaire. Pour le VRV, une prise au pied consiste en une prise de main sur un pied ou une cheville.

2.3. **PRISES ALLIGNÉES (GRIP LINE)** : C'est la ligne reliant les bustes de deux compétiteurs via leurs bras ou leurs jambes et pieds et la prise qui les relie.

2.3.1. Précision pour le VRV sur les libres M) et O) - il y a un plan vertical imaginaire passant par la ligne des prises des mains avec les compétiteurs extérieurs positionnés d'un côté du plan et le compétiteur tenant la prise de pied de l'autre côté de ce même plan. Aucune prise alignée ne peut traverser le plan vertical à l'intérieur de la formation.



2.4. **CORPS** : est constitué du compétiteur en entier et de son équipement.

2.5. **TIRAGE AU SORT** : comprend les formations libres et les blocs décrits dans l'ANNEXE de ces règlements.

2.6. **SOUS-GROUPE** : est un sauteur/compétiteur seul, ou des compétiteurs liés par des prises, tenus d'effectuer une manœuvre précise lors de l'inter d'un bloc. Voir 2.1 & 2.2.

2.7. **Point central du sous-groupe**: c'est l'une des situations suivantes:

- (1) La prise définie ou le centre géométrique des prises définies au sein d'un sous-groupe de compétiteurs « reliés ». Voir 2.1 & 2.2.
- (2) Le centre géométrique du buste pour un individuel.

2.8. **SÉPARATION TOTALE** : quand tous les compétiteurs apparaissent au moment où ils ont relâché toutes leurs prises et qu'aucune partie de leurs bras n'a un contact avec un autre corps.

2.9. **INTER** : une exigence intermédiaire à l'intérieur d'un bloc qui doit être réalisé comme décrit dans l'ensemble des figures.

2.10. **ROUTINE** : c'est une série de formations libres et en blocs qui sont destinées à être exécutées lors d'un saut.

2.11. **FORMATION À POINTER** : C'est une formation effectuée correctement et présentée clairement, soit en formation libre ou au sein d'un bloc, tel que décrit dans l'ensemble des figures. Et qui pour le VR/VRV, hormis la première formation après la sortie, doit être précédée par une séparation ou un inter complet terminé et présenté clairement, comme il se doit.

2.12. **INFRACTION** : C'est l'un des cas suivants :

- (1) Une formation incorrecte ou incomplète qui est suivie dans le temps de travail, soit par une séparation totale ou par un inter, correct(e) ou non.

- (2) Une formation correctement réalisée précédée d'un inter ou d'une séparation totale, correct(e) ou non.
- (3) Une formation, un inter, ou une séparation totale qui n'est pas clairement présenté(e).

2.13. OMISSION : C'est l'un des cas suivants:

- (1) Une formation ou un inter manquant dans la séquence dans la figure dessinée.
- (2) Aucune intention claire de construire la formation ou l'inter correct(e) n'est constatée et une autre formation ou inter est présenté(e) et il y a un avantage pour l'équipe résultant de cette substitution.

2.14. TEMPS DE TRAVAIL: Le temps de travail du VR/VRV est la période de temps pendant laquelle les équipes sont pointées pour un saut qui marque le premier instant où un compétiteur (autre que le caméraman) quitte l'avion, tel que déterminé par les juges, et qui se termine quelques secondes plus tard, tel que spécifié dans le paragraphe 3.1.

Pour le VR à 10 - Vitesse – le temps de travail commence quand le premier compétiteur franchit la ligne de départ et s'arrête quand la formation est correctement réalisée. Se référer au règlement 8.6 pour de plus amples détails.

2.15. NV: Formations, inters, ou séparations totales non visibles à l'écran, à cause des conditions météorologiques ou des facteurs météorologiques, ou des facteurs relatifs à l'équipement vidéo du caméraman et qui ne peuvent être contrôlés.

2.16. APPEL DE JUGEMENT: Une évaluation, effectuée par des juges, d'une formation, d'une infraction ou d'une omission qui ne fait pas l'unanimité.

2.17. ORIENTATION:

- (1) L'orientation "Tête en bas" (Head Down) exige que le torse du compétiteur soit, approximativement, vertical avec la tête en bas, orientée vers le sol.
- (2) L'orientation "Tête en haut" (Head Up) exige que le torse du compétiteur soit, approximativement, vertical avec la tête en haut, orientée vers le ciel.
- (3) L'orientation "Bellyflying" (vol sur le ventre) ou "Belly to Earth" (ventre vers la terre) exige que le torse du compétiteur soit dans une position horizontale (couchée), avec l'avant du torse vers la terre. ("Bellyflying" n'est présentement pas utilisée en formations VRV)
- (4) L'orientation "Backflying" (vol sur le dos) exige que le torse du compétiteur soit dans une position horizontale (couchée), avec le dos vers la terre. (N'est présentement pas utilisée en formations VRV).

CHAPITRE 3 – LES ÉPREUVES DE VR/VRV

3.1. Descriptions des épreuves

La discipline sera constituée des épreuves suivantes :

3.1.1. Épreuves de VR à 4 (Ouverte, Féminine, Sénior, Intermédiaire et Junior):

- Altitude de sortie 3 050 mètres / 10 000 pieds au-dessus du sol.
- Le temps de travail est de 35 secondes.

3.1.2. Épreuve de VRV à 4:

- Altitude de sortie 3 960 mètres / 13 000 pieds au-dessus du sol.
- Le temps de travail est de 35 secondes.

3.1.3. Épreuve à 8:

- Altitude de sortie 3 960 mètres / 13 000 pieds au-dessus du sol.
- Le temps de travail est de 50 secondes.

3.1.4. Seulement pour des raisons météorologiques, et avec le consentement du juge en chef, le directeur de la compétition peut modifier l'altitude de sortie et/ou le temps de travail et poursuivre la compétition. Dans ce cas, les conditions suivantes seront appliquées :

(1) Le temps de travail sera:

- 20 ou 35 secondes pour les épreuves de VR à 4, de VRV, et
- 30 ou 50 secondes pour l'épreuve de VR à 8

Le temps de travail réduit doit être utilisé si l'altitude de sortie est abaissée (réf 3.1.1 et 3.1.2). Si le temps de travail est modifié, il faut commencer la ronde suivante.

(2) L'altitude minimum de sortie sera:

- 2 150 m / 7 000 pieds au-dessus du sol pour les épreuves de VR à 4,
- 2 750 m / 9 000 pieds au-dessus du sol pour les épreuves de VRV et VR à 8.

L'altitude maximale de sortie sera de 3 960 mètres / 13 000 pieds au-dessus du sol pour toutes les épreuves.

3.2. Objectif des épreuves

3.2.1. Pour l'équipe, l'objectif des épreuves consiste à réaliser le plus grand nombre possible de formations à pointer pendant le temps de travail, tout en suivant correctement la routine de la ronde.

3.2.2. Le total cumulé de toutes les rondes terminées est utilisé pour déterminer le classement des équipes.

- VR à 4: Trois (3) rondes constitueront une épreuve valide.
- VR à 8: Deux (2) rondes constitueront une épreuve valide.
- VRV: Deux (2) rondes constitueront une épreuve valide.

3.2.2.1. Si deux équipes, ou plus, ont des scores égaux, les procédures seront appliquées dans l'ordre suivant pour déterminer le classement final:

- (1) une ronde de bris d'égalité, si possible (pour les trois premiers du classement seulement). La ronde de bris d'égalité sera la ronde suivante du tirage au sort de la compétition,
- (2) le meilleur pointage d'une ronde terminée,
- (3) le meilleur pointage de la dernière ronde terminée et en continuant en ordre inverse, ronde par ronde, jusqu'au bris d'égalité,
- (4) le temps le plus rapide (mesuré au centième de secondes) de la dernière formation commune pointée dans la dernière ronde terminée.

3.3. Critères de performance

3.3.1. Chaque ronde consiste en une routine de formations décrites dans le programme de figures de l'ANNEXE appropriée, telle que déterminée par le tirage au sort.

3.3.2. Il est de la responsabilité de l'équipe de présenter clairement aux juges le début du temps de travail, les figures correctes, les inters et les séparations totales.

3.3.3. Les formations « pointables » n'ont pas besoin d'être parfaitement symétriques mais elles doivent être réalisées de manière contrôlée. Les images « miroir » des formations libres et des blocs entiers sont admises. En VRV, les images « miroir » ne sont autorisées que lorsqu'elles sont définies dans un plan vertical.

3.3.4. Dans les routines, la séparation totale est exigée entre les blocs entiers, entre les formations libres et entre les blocs entiers et les formations libres.

3.3.5. Là où des valeurs en degrés sont marquées, (180°, 270°, 360°, 540°), cela indique les degrés approximatifs et la direction de la rotation nécessaire pour réaliser l'inter, comme prévu. Les degrés affichés sont approximativement la somme de la circonférence du point central d'un sous-groupe présenté au(x) point(s) central(aux) de l'un ou plusieurs sous-groupes.

Pour des questions de jugement, les degrés approximatifs et la direction du tour des points centraux des sous-groupes seront évalués seulement en utilisant la preuve vidéo telle que présentée en deux dimensions.

3.3.6. Les contacts sont autorisés entre les différents sous-groupes pendant l'inter d'un bloc.

3.3.7. Là où les sous-groupes sont indiqués, ils doivent rester intacts en tant que sous-groupes avec uniquement les prises décrites sur les autres compétiteurs de ce sous-groupe.

3.3.8. Les prises d'assistance sur les corps des autres membres à l'intérieur d'une formation pointée ne sont pas autorisées.

3.3.9. Les prises d'un compétiteur sur son propre corps au sein d'un sous-groupe ou d'une formation pointée sont autorisées.

3.3.10. Pour le VRV, aucune prise en ligne (réf. 2.3) ne doit croiser une autre prise en ligne à l'intérieur d'une formation.

CHAPITRE 4 – RÈGLES GÉNÉRALES

4.1. Composition des équipes

Les équipes peuvent être composées de compétiteurs de l'un ou des deux sexes, sauf dans le cas d'une épreuve féminine où (à l'exception du caméraman) tous les compétiteurs seront des femmes (voir 6.3.5).

4.2. Tirage au sort

4.2.1. Le tirage au sort des routines sera fait publiquement et supervisé par le juge en chef. Les équipes auront un minimum de deux heures entre la connaissance des résultats du tirage au sort et le début de la compétition.

4.2.2. Tirages au sort des épreuves : Les formations libres (classées par ordre alphabétique) et les routines de blocs (classées par numéros) telles que figurant dans l'Annexe appropriée et désignées dans les paragraphes 4.2.4., 4.2.5., 4.2.6., et 4.2.7. ci-dessous (Ensembles des Figures) seront placées dans un seul et même récipient. Elles seront tirées du récipient les unes après les autres, (sans être remplacées) et ceci déterminera la séquence et le numéro des formations à pointer (4.2.4., 4.2.5., 4.2.6., et 4.2.7) et des sauts de chaque ronde, voir 4.2.3.

4.2.3. Utilisation de l'ensemble des figures : Chaque routine de bloc et chaque formation libre ne seront tirées qu'une seule fois jusqu'à ce que toutes les rondes programmées soient terminées ou que les séquences et formations désignées aient été utilisées. Au cas où des rondes supplémentaires devaient être encore tirées, les blocs et formations désignés seront replacés dans le récipient et le tirage se poursuivra de la même manière.

En cas de ronde de bris d'égalité, l'Ensemble des Figures à utiliser seront les blocs et formations qui n'ont pas encore été tirés au sort pour les rondes programmées et resteront dans le container. Si les blocs et formations restantes ne complètent pas la ronde de bris d'égalité, le tirage de l'Ensemble des Figures d'origine se poursuivra dans cette épreuve, en excluant tous les blocs et toutes les formations ayant déjà été tirés au sort pour la ronde de bris d'égalité.

4.2.4. Tirage de l'épreuve toutes catégories (Ouvverte) VR à 4, Féminine VR à 4, VR à 8, et VRV:

Toutes formations libres et en blocs. Chaque ronde sera tirée au sort afin de constituer cinq ou six formations à pointer, quelque soit le numéro qui arrive en premier.

4.2.5. Tirage de l'épreuve catégorie Senior VR à 4:

Toutes formations libres plus les blocs suivants: 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, et 22. Chaque ronde sera tirée au sort afin de constituer cinq ou six formations à pointer, quelque soit le numéro qui arrive en premier.

4.2.6. Tirage de l'épreuve catégorie Intermédiaire VR à 4:

Toutes formations libres plus les blocs suivants: 2, 4, 6, 7, 8, 9, 19, et 21. Chaque ronde sera tirée au sort afin de constituer quatre ou cinq formations à pointer, quelque soit le numéro qui arrive en premier.

4.2.7. Tirage de l'épreuve Junior VR à 4:

Seulement formations libres. Chaque ronde consistera en trois (3) formations à pointer.

4.3. Utilisation du simulateur de vol

Les compétiteurs ne sont pas autorisés à utiliser un simulateur de vol (soufflerie) après que le tirage au sort ait été effectué.

4.4. Ordre des sauts

4.4.1. L'ordre des sauts pour la première ronde de la compétition de chaque épreuve sera déterminé par le directeur de la compétition, le juge en chef et le juge d'épreuve, par tirage au sort. Les équipes devront effectuer les sauts consécutivement dans l'ordre du manifeste.

4.5. Transmission et enregistrement vidéo

4.5.1. Chaque équipe devra fournir la preuve vidéo requise pour que chaque ronde soit jugée. Chaque caméraman de chute libre doit utiliser le système de transmission vidéo, s'il a été fourni par l'organisateur.

4.5.2. Aux fins des présentes règles, « le matériel vidéo de chute libre » comprendra le(s) système(s) vidéo complet(s) utilisé(s) pour enregistrer la preuve vidéo de la performance de chute libre des équipes, incluant la/les caméra(s), le support d'enregistrement, et la/les pile(s). Tout équipement vidéo doit fournir un signal numérique Haute Définition 1080 avec une cadence minimum de 25

images par seconde, par l'intermédiaire d'une carte mémoire (de classe 10 minimum). Le caméraman est chargé de s'assurer de la compatibilité de son équipement vidéo avec le système de pointage.

4.5.3. Dès que possible après que chaque saut ait été effectué, le caméraman doit remettre le matériel vidéo utilisé (y compris le(s) support utilisé pour enregistrer ce saut) pour doublage au poste de copies désigné. Les preuves vidéo doivent rester disponibles pour visionnement ou téléchargement jusqu'à ce que tous les pointages définitifs soient affichés, avec autorisation expresse du juge en chef, ou seulement après les présentations des médailles.

4.5.4. Un seul enregistrement vidéo sera recopié et jugé. Les enregistrements de vidéos secondaires peuvent seulement être utilisées dans des situations de NV.

4.5.5. La station de copies sera aussi proche que possible de la zone d'atterrissage.

4.5.6. Un contrôleur vidéo sera désigné par le juge en chef avant le début de la conférence des juges. Le contrôleur vidéo pourra inspecter l'équipement vidéo d'une équipe afin de vérifier qu'il remplit les conditions requises déterminées par lui/elle. Les inspections qui n'interfèrent pas avec la performance d'une équipe pourront être réalisées à n'importe quel moment, à la discrétion du juge en chef. Si un équipement vidéo ne remplit pas les conditions prévues par le contrôleur vidéo, cet équipement sera déclaré inutilisable pour la compétition.

4.5.7. Un Comité de Contrôle Vidéo (CCV) sera mis en place avant le début des sauts d'entraînement officiels, et sera composé du juge en chef, du directeur de la compétition, et du contrôleur vidéo. Les décisions rendues par le Comité de Contrôle Vidéo seront définitives et ne sauraient faire l'objet d'une réclamation ou d'un examen de la part du jury.

4.5.8. Si le Comité de Contrôle Vidéo détermine que l'équipement vidéo a été délibérément falsifié, l'équipe ne recevra aucun point pour toutes les rondes de la compétition concernées par cette falsification.

4.5.9. L'organisateur doit fournir aux équipes un moyen d'identification, montrant le numéro de l'équipe à enregistrer par le caméraman juste avant la sortie. L'enregistrement devra se poursuivre avec le saut sans que l'enregistrement ne soit arrêté.

4.6. Procédure de sortie

4.6.1. Il n'y a aucune limite quant à la sortie autre que celle imposée par le chef pilote pour des raisons de sécurité.

4.6.2. La sortie sera contrôlée par radio et les commandes relayées, par le pilote ou l'équipage, à l'équipe qui se trouve dans l'avion. Les commandes de sorties seront effectuées en utilisant un système de signal approprié.

4.6.3. Vitesse de sortie:

La vitesse de l'avion de saut au moment de la sortie sera la suivante :

- Twin Otter, King Air et Cessna Caravan – à une vitesse indiquée de 80 à 90 nœuds
- Autre appareil – tel que déterminé par les organisateurs de la rencontre.

4.7. Pointage

4.7.1. Une équipe marque un point pour chaque formation pointable de la routine réalisée dans le temps de travail pour chaque ronde. Les équipes peuvent continuer à marquer des points en répétant la routine.

4.7.2. Pour chaque omission, trois points seront déduits. Si à la fois l'inter et la deuxième formation d'un bloc sont omises, cela ne sera considéré que comme une seule omission.

4.7.3. Si une faute sur une formation annotable d'un bloc est répercutée dans l'inter (§ 2.9.), ceci est considéré comme une seule faute, à condition de présenter clairement l'intention de remplir les obligations de cet inter pour le point suivant et qu'aucune autre faute ne soit commise dans cet inter.

4.7.4. Le pointage minimum pour chaque ronde est de zéro.

4.8. Reprises de sauts

4.8.1. Dans le cas d'une situation de NV, le Comité de Contrôle Vidéo évaluera les conditions et les circonstances concernant l'incident et pourra accorder une reprise de saut. Si le Comité de Contrôle Vidéo détermine qu'il y a eu, de la part de l'équipe ou de la part du caméraman pour le compte de l'équipe, un abus intentionnel des règles de la part de l'équipe, aucune reprise de saut ne sera accordée et ils seront crédités d'un pointage de zéro point pour ce saut.

4.8.2. Un contact ou autre moyen d'interférence entre une équipe et son caméraman ne sont pas des motifs pour réclamer une reprise de saut.

4.8.3. Des conditions climatiques défavorables durant un saut ne constituent pas un motif de réclamation. Cependant, à la discrétion du juge en chef, une reprise de saut peut être offerte à cause de ces conditions météorologiques.

4.8.4. Tout problème avec l'équipement d'un compétiteur (à l'exception de l'équipement vidéo) ne saurait constituer un motif de reprise de saut.

4.9. Sauts d'entraînement

Aucun saut d'entraînement n'aura lieu après que la publication du tirage ait été rendue publique. Se référer aux Règlements de Compétition MIP4B –Section Générale, CHAPITRE 5 – 5.2.1.

CHAPITRE 5 – JUGEMENT

5.1. Procédure de jugement

Les sauts d'entraînement officiels et les sauts de compétition seront jugés dès que le caméraman fournira la preuve vidéo du saut. Le juge en chef peut modifier cette procédure avec l'autorisation du directeur de la compétition.

5.2. Ordre inverse de classement

Le jugement, pour autant que les conditions le permettent (atterrissages éloignés, reprises de saut, etc.), se fera dans l'ordre inverse du classement.

5.3. Nombre de juges

Cinq juges doivent évaluer la performance de chaque équipe.

5.4. Visionnements/Lecture de la preuve vidéo

Les juges visionneront la preuve vidéo de chaque saut une fois (1) à vitesse normale pour déterminer le nombre de points à temps. L'arrêt sur image à la fin du temps de travail sera déterminé par le premier visionnement. Si pour le jugement, un second visionnement est nécessaire, celui-ci se fera à vitesse normale ou réduite entre 50 et 90% de la vitesse normale. À la demande du juge d'épreuve, un (3^{ième}) troisième visionnement d'une (des) partie(s) du saut pourra être effectué à vitesse normale ou réduite. La vitesse des deuxième et troisième visionnements (normale ou réduite) sera déterminée par le juge d'épreuve. Le juge en chef déterminera, avant le début de la compétition, le pourcentage utilisé pour la vitesse réduite dans toutes les différentes épreuves. L'arrêt sur image du premier visionnement sera appliqué à chaque lecture.

5.4.1. Si, une fois les lectures terminées et dans les quinze secondes qui suivent l'annonce du résultat, le juge en chef, le juge d'épreuve ou n'importe quel juge du panel considère qu'il y a eu une erreur évidente de jugement, le juge en chef ou le juge d'épreuve feront relire la(es) partie(s) du saut en question à vitesse réduite conformément au paragraphe 5.4. Si le résultat de l'examen de la (des) partie(s) en question aboutit à une décision au minimum de quatre juges contre un, le résultat sera ajusté en conséquence. Un seul nouveau visionnement est accordé pour chaque saut.

5.5. Évaluation

Les juges utiliseront un système de pointage électronique pour enregistrer leur évaluation de la performance. Les juges peuvent corriger l'enregistrement de leur évaluation après que le saut ait été jugé. Les corrections des évaluations pourront être faites seulement avant que le juge en chef ne signe les feuilles de pointage. Toutes les évaluations individuelles des juges seront publiées.

5.6. Majorité

Une majorité des juges doit avoir une évaluation concordante pour :

- créditer une formation pointable,
- ou assigner une omission,
- ou déterminer une situation de NV.

5.7. Début du temps de travail

Le chronomètre sera géré par les juges ou une personne accréditée par le juge en chef et sera déclenché comme indiqué dans le paragraphe 2.14. Si les juges ne peuvent pas déterminer le début du temps de travail, la procédure suivante sera mise en œuvre : le temps du travail commencera dès que le caméraman quittera l'avion et une pénalité égale à 20% (arrondie au chiffre inférieur) du pointage sera déduite du total des points pour ce saut.

CHAPITRE 6 – RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA COMPÉTITION

6.1. Titre de la compétition

Titre de la compétition: “ ___ième Championnats Nationaux Canadiens de parachutisme.”

6.2. Objectifs de la Compétition

Afin de déterminer les Champions Nationaux Canadiens en Vol Relatif dans les épreuves suivantes:

- Épreuve de VR à 4 (Ouverte, Féminine, Sénior, Intermédiaire et Junior)
- Épreuve de VRV à 4,
- Épreuve de VR à 8,
- Épreuve de VR à 10

6.3. Composition des équipes

- Un (1) capitaine d'équipe et d'un capitaine suppléant (si désiré). Chaque équipe, lors de l'inscription, soumettra le nom du capitaine de l'équipe et du capitaine suppléant (si désiré), l'un des deux sera le seul porte-parole de l'équipe sur les sujets concernant le CNCP, par rapport à la compétition actuelle.
- Suppléant(s)
- Caméramans tels que dans les paragraphes 6.3.5 et 6.3.6.

6.3.1. Lors d'un CNCP :

- Équipes de VR à 4 jusqu'à : Cinq (5) compétiteurs de VR à 4
- Équipes féminines de VR à 4 jusqu'à : Cinq (5) compétitrices féminines de VR
- Équipes de VRV à 4 jusqu'à : Cinq (5) compétiteurs de VRV à 4
- Équipes à 8 jusqu'à : Dix (10) compétiteurs de VR à 8
- Équipes de vitesse à 10, jusqu'à douze (12) compétiteurs

6.3.2. Équipe de VR à 4:

L'équipe sera constituée de 4 membres de VR au maximum. Néanmoins, l'équipe peut inscrire jusqu'à cinq membres, dont pas plus d'un seul est inscrit aussi avec une autre équipe, et n'importe lequel des quatre membres de l'équipe, sur les cinq, ainsi inscrit peut sauter dans une ronde de la compétition, voir ci-dessous paragraphe 6.3.5. Aucun autre remplacement n'est permis. Toute équipe qui, n'a plus que trois membres ou moins de trois membres, sera éliminée de l'épreuve. De plus, l'équipe inscrira un caméraman, ou pourra inscrire un caméraman suppléant. Si l'un des membres de l'équipe souhaite échanger sa place avec celle du caméraman, il/elle peut le faire après consultation du juge en chef.

6.3.3. Équipe de VR à 8:

L'équipe sera constituée de 8 membres de VR. Néanmoins, l'équipe peut inscrire jusqu'à dix membres, dont pas plus de deux ne seront inscrits avec une autre équipe, et n'importe lequel des huit membres d'équipe, sur les dix, ainsi inscrits peuvent sauter dans une ronde, conformément au paragraphe 6.3.5. Aucun autre remplacement n'est permis. Toute équipe qui, n'a plus que sept membres ou moins de sept membres, sera éliminée de l'épreuve. De plus, l'équipe inscrira un caméraman, ou pourra inscrire un caméraman suppléant. Si l'un des membres de l'équipe souhaite échanger sa place avec celle du caméraman, il/elle peut le faire après consultation du juge en chef.

6.3.4. Équipe de VR à 10:

L'équipe sera constituée de 10 membres de VR. L'équipe peut inscrire jusqu'à 12 membres, caméraman inclus, mais sera éliminée de la compétition si, pour toute raison, elle est réduite à neuf membres ou moins et un caméraman.

6.3.5. Aucun compétiteur ne peut sauter avec plus d'une équipe pendant la même ronde. Si un compétiteur est inscrit avec plus d'une équipe dans une épreuve et a déjà sauté avec une équipe et que, pour toute raison, saute avec une seconde équipe lors d'une ronde ultérieure, ce compétiteur ne doit pas sauter de nouveau avec la première équipe. Dans l'épreuve, une équipe se voit accorder une reprise de saut pour une ronde si un membre de l'équipe est blessé ou est incapable d'effectuer la reprise de saut, alors cette disposition ne s'applique pas à la reprise de saut, dans ce sens qu'un membre inscrit qui a déjà sauté dans cette ronde avec une autre équipe peut effectuer la reprise de saut, afin de permettre à l'équipe de terminer la reprise de saut. La question d'une blessure légitime sera décidée par les organisateurs de la compétition – plus précisément par le directeur de la rencontre, le juge en chef, le responsable de la sécurité de la rencontre ou tout médecin présent.

6.3.6. Les caméramans:

Doivent s'inscrire dans chaque équipe comme un membre de l'équipe; et par conséquent, seront considérés comme l'un des compétiteurs de l'équipe.

- (1) Épreuves toutes catégories à 4, Féminines, Sénior, à 8, et VRV, les équipes peuvent inscrire un caméraman suppléant lors de l'inscription initiale ou pendant la compétition. Ce compétiteur sera considéré comme un membre de l'équipe en vue des récompenses et médailles.
- (2) Épreuves intermédiaires et Junior à 4, les équipes peuvent remplacer leur caméraman une fois, à tout moment, après le début de l'évènement, après avoir informé le juge en chef du changement.

6.3.7. Les caméramans ne peuvent s'enregistrer qu'avec une seule équipe. Les caméramans suppléants peuvent s'enregistrer avec plus d'une équipe; cependant, les sections appropriées 6.3.4 A et B, s'appliquent aux caméramans suppléants.

6.4. Programme des épreuves

6.4.1. Le CNCP est constitué d'épreuves de Vols Relatifs:

- À 4: 10 rondes, dont toutes seront pointées pour déterminer les classements. Trois (3) rondes constitueront une épreuve valide.
- À 8: 6 rondes, dont toutes seront pointées pour déterminer les classements. Deux (2) rondes constitueront une épreuve valide.
- VRV: 10 rondes, dont toutes seront pointées pour déterminer les classements. Trois (3) rondes constitueront une épreuve valide.
- À 10 (Vitesse): 4 rondes, dont toutes seront pointées pour déterminer les classements. Deux (2) rondes constitueront une épreuve valide.

6.4.2. Du temps doit être réservé avant la fin de la compétition pour permettre la réalisation de la ronde de bris d'égalité.

6.4.3. Non utilisé

6.5. Déclaration des champions

6.5.1. Les médailles sont attribuées comme suit: Tous les membres d'équipes dans ces épreuves se verront attribuer des médailles pour les premières, secondes et troisièmes places.

6.5.2. Les équipes de VR à 4 dont le pointage total est le plus élevé sera déclarée « Champions Nationaux de Vol Relatif à 4 » pour la catégorie dans laquelle elles sont inscrites.

- (1) Ouverte
- (2) Sénior
- (3) Intermédiaire
- (4) Junior
- (5) Féminine

6.5.3. La catégorie ouverte de VR à 4 est la seule catégorie qui peut prétendre à devenir l'Équipe Nationale Canadienne de VR à 4.

6.5.4. Les équipes féminines inscrites à la série Ouverte sont qualifiées pour être déclarées comme Championnes Ouverte (6.5.2.1) de même que Championnes Nationales Féminines de VR à 4 s'il n'y a pas de une catégorie féminine distincte.

6.5.5. L'équipe de VR à 8 dont le pointage total est le plus élevé sera déclarée Championne de Vol Relatif à 8.

6.5.6. L'équipe de Vol Relatif Vertical dont le pointage total est le plus élevé sera déclarée Championne de Vol Relatif Vertical.

6.5.7. Les équipes Séniors ne sont pas qualifiées pour les championnats, conformément au paragraphe 6.5.3. Cependant, s'il n'y a pas d'épreuve « Ouverte », alors, l'équipe Sénior gagnante serait qualifiée, conformément au paragraphe 5.1.

6.5.8. L'équipe de VR à 10 ayant reçu le pointage total le plus bas, basé sur toutes les rondes terminées, sera déclarée Championne Nationale de VR à 10 (Vitesse).

6.6. Médailles

Des médailles d'or, d'argent et de bronze seront attribuées aux gagnants de la première, seconde et troisième place (dont les compétiteurs suppléants dûment enregistrés) dans toutes les épreuves soumises aux restrictions de citoyenneté expliquées dans le manuel MIP 4B –Section Générale – Règlements de la compétition 2.1 avec les exceptions suivantes:

- a) Quand il n'y a que trois équipes inscrites à l'épreuve, seules des médailles d'or et d'argent seront attribuées.
- b) Quand il n'y a que deux équipes inscrites à l'épreuve, seule la médaille d'or sera attribuée.
- c) Quand il n'y a qu'une équipe féminine de VR à 4 en compétition dans la catégorie « Ouverte », l'équipe féminine se verra attribuer des médailles d'ex æquo avec toutes les équipes de genres masculins/mixtes s'ils choisissent de concourir en série « Ouverte » parce qu'il n'y a pas d'autres équipes féminines de VR à 4.






6.7. Médailles des caméramans

Dans les épreuves de Vol Relatif, les caméramans recevront des médailles s'ils sont les caméramans officiels d'équipes gagnantes et ont filmé au moins 70% des sauts des équipes ou sont enregistrés comme compétiteurs suppléants d'une équipe gagnante et soumis aux restrictions de citoyenneté expliquées dans le manuel MIP 4B – Règlements de la compétition - Section Générale - 4.4.1.


CHAPITRE 7 – DÉFINITION DES SYMBOLES

7.1. Codification dans les annexes de tirage au sort

La codification des annexes de l'ensemble des figures est la suivante:

7.1.1 Indique la direction d'une rotation par un sous-groupe	
7.1.2 Indique une rotation par un sous groupe, quelle que soit la direction	
7.1.3 Indique une rotation par tous les sous-groupes	
7.1.4 a) Indique une précision de l'intension en VRV	
7.1.4 b) Indique une précision de l'intension en VR	

7.2. Visualisation de la position des prises

7.2 Visualisation des positions de prises, réf. 2.2 BRAS: JAMBE: Pour le VRV – PIED Remarque : Une prise de pied se situe sur la cheville, ou en-dessous de la cheville	
---	--

CHAPITRE 8 – VR À 10 (VITESSE)

L'épreuve de VR à 10 (Vitesse) se déroulera seulement après les épreuves de VR à 4 et de VR à 8 et une fois les épreuves de VRV terminées. Les règles décrites ci-dessous doivent régir l'épreuve. Quand ces règles sont insuffisantes, on doit se référer aux règles de VR.

8.1. Objectif de l'épreuve

Après avoir correctement suivi les procédures de sortie, l'objectif de l'équipe est de terminer une seule formation 10, tirée au sort parmi l'ensemble des figures, et de tenir cette formation pendant 5 secondes.

8.2. L'équipe

Jusqu'à 12 membres peuvent composer l'équipe, caméraman compris, mais l'équipe sera éliminée de la compétition si, pour toute raison, elle est réduite à neuf membres ou moins, avec le caméraman.

8.3. Tirage au sort de la compétition

Les rondes doivent être tirées comme suit:

- (1) Les représentations des formations libres de lettres (étoile « star » exclus) de l'ensemble des figures sont placées dans une boîte.
- (2) Leur retrait une par une de la boîte, sans être remplacées, détermine la formation la construire lors de la première, troisième et quatrième rondes.
- (3) La formation de la seconde ronde sera une étoile (star).

8.4. Nombre de sauts

Le nombre minimal de rondes à réaliser pour que l'épreuve soit validée est de deux et le maximum (prévu) est de quatre.

8.5. Altitude

Chaque saut devra être effectué à 11 000 pieds au-dessus du sol.

8.6. Altitude de travail

Le temps de travail débute lorsque le premier compétiteur (autre que le caméraman) franchit la ligne de départ quand la formation requise est terminée. Le temps de travail maximal autorisé est de 35.00 secondes.

8.7. Altitude réduite

Seulement pour des raisons météorologiques, et avec le consentement du juge en chef, le directeur de la compétition peut abaisser l'altitude de sortie et/ou le temps de travail et poursuivre la compétition. Si une ronde ne peut pas être terminée à l'altitude spécifiée dans le paragraphe 3.5:

- (1) Les équipes qui n'ont pas sauté termineront la ronde à l'altitude inférieure.
- (2) Les équipes ayant déjà sauté dans cette ronde se verront attribuer un nouveau pointage en utilisant le temps de travail réduit;
- (3) Dans ce cas : L'altitude exacte est abaissée à 8 000 pieds et le temps de travail maximal est de 20.00 secondes.

8.8. Procédures de sorties

- (1) Une ligne de départ est marquée au sol à partir de l'avant de la porte latérale de l'avion jusqu'à la partie arrière du fuselage de la porte, et pour l'avion où la porte est articulée mécaniquement à l'arrière, la ligne est dessinée à cinq pieds à l'avant du bord du hayon et parallèle au bord du hayon.
- (2) L'équipe doit s'aligner derrière la ligne de départ, et aucun membre de l'équipe, excepté le caméraman, ne doit entrer en contact avec une partie de l'avion du côté de la porte ou du hayon de la ligne avant de commencer la sortie. Le caméraman est la seule personne autorisée du côté de la porte, sur la ligne.
- (3) Le caméraman doit enregistrer une image, incluant la ligne de départ au sol et le moment où le premier membre ou les membres de l'équipe franchissent la ligne au début de la sortie de l'avion.

- (4) L'équipe peut sortir de l'avion comme elle le souhaite mais, après la sortie, deux sauteurs non reliés doivent amorcer la formation après avoir complètement franchi la porte avec les sauteurs restants convergeant vers ces deux sauteurs.
- (5) Toute(s) autre(s) équipe(s) se trouvant dans l'avion ne doit/doivent pas perturber l'équipe sortante. Toute interférence avec une autre équipe nuisant à la performance de l'équipe sortante entraînera une pénalité de 5 secondes.

8.9. Pointage

- (1) Chaque équipe reçoit un pointage équivalent au temps (en secondes, exprimé au centième de seconde) pris pour terminer la formation à 10 requise, déterminée conformément au paragraphe 8.9 (b).
- (2) Le pointage de la ronde est déterminé comme suit :
 - a. Si les trois juges sont d'accord sur le fait que les procédures de sorties et les critères de formations ont été respectés et le temps de réalisation du VR à 10 est de 35.00 secondes ou moins, le pointage est la moyenne du temps des trois juges.
 - b. Si deux juges sont d'accord sur le fait que les procédures de sorties et les critères de formations ont été respectés et le temps de réalisation du VR à 10 est de 35.00 secondes ou moins, le pointage est la moyenne du temps des deux juges.
 - c. Si au moins deux juges sont d'accord sur le fait que les procédures de sorties et les critères de formations n'ont pas été respectés (comme stipulé dans le paragraphe 8.10), l'équipe recevra le pointage maximal de 40.00 secondes.

Dans chacun des cas, le pointage déterminé en a), b) ou c) est exprimé au centième de seconde (0.01)

Il incombe à l'équipe de présenter clairement la formation correcte à pointer afin de recevoir un pointage.

8.10. Pointage maximal

Une équipe recevra le pointage maximal de 40.00 secondes (ou 25 secondes si l'altitude de sortie est réduite) si:

- (1) Elle ne termine pas la formation correcte de VR à 10;
- (2) Elle ne parvient pas à présenter clairement la formation;
- (3) L'image vidéo ne parvient pas à enregistrer une image de la ligne de telle sorte que les juges ne peuvent pas voir le moment précis pendant lequel le premier membre de l'équipe ou les membres de l'équipe franchit/franchissent la ligne;
- (4) Deux sauteurs non reliés ne parviennent pas à amorcer la formation;
- (5) Il y a un contact avec une partie de l'avion sur la porte latérale de la ligne de sortie avant le début de la sortie;
- (6) La formation terminée n'est pas tenue pendant 5.00 secondes ou
- (7) La formation n'est pas terminée en 35.00 secondes

8.11. Procédures de jugement

L'épreuve sera évaluée par trois juges. Les juges observeront chaque saut pas plus de trois fois à une vitesse normale. Les juges observeront le saut une fois pour déterminer que les procédures de sorties ont été respectées et confirmer que la formation à 10 a été réalisée. Suite au premier visionnement, les juges peuvent se concerter pour déterminer le moment de la sortie, pour confirmer que deux sauteurs qui ne sont pas reliés amorcent la formation et pour déterminer la réalisation (ou pas) d'une formation à 10. Le second et le troisième visionnement permettront de déterminer le temps nécessaire pour la formation à 10; de déterminer si la formation à 10 est correcte ou pas et de confirmer que la formation a été tenue pendant 5 secondes.

8.11.1 Procédure de jugement manuel:

Trois juges observeront le saut sur un magnétoscope et enregistreront leur évaluation sur leurs propres feuilles de pointage. Les juges ne les regarderont pas plus de trois fois à vitesse normale. Les juges observeront le saut une fois pour déterminer que les procédures de sorties ont été respectées et confirmer que la formation à 10 a été réalisée. Suite au premier visionnement, les juges peuvent se concerter pour déterminer le moment de la sortie, pour confirmer que deux sauteurs qui ne sont pas reliés amorcent la formation et pour déterminer la réalisation (ou pas) d'une formation à 10. Le second et le troisième visionnement permettront de déterminer le temps nécessaire pour la formation à 10; de déterminer si la formation à 10 est correcte ou pas et de confirmer que la formation a été tenue pendant 5 secondes.

Les chronomètres utilisés pour déterminer le temps de travail seront déclenchés quand une partie du corps d'un membre de l'équipe (autre que le caméraman) franchira la ligne de départ et devront être capables de lire au centième de seconde près. Les juges enregistreront le temps de formation à 10 et le moment où le premier membre de l'équipe rompt avec la formation afin de déterminer si le temps nécessaire de tenue de 5.00 secondes a été réalisé.

8.12. Sauts d'entraînement

Les sauts d'entraînement seront disponibles sur le site pendant un certain laps de temps la semaine précédant le CNCP et avant la fermeture des inscriptions. Les sauts d'entraînement ne peuvent pas être effectués après que le tirage au sort ait été rendu public. Se référer au Manuel MIP4B – Règlements de Compétition –Section Générale, CHAPITRE 5 – 5.2.1.

8.13. Détermination des gagnants

Le gagnant est l'équipe qui a reçu le pointage le plus bas, basé sur toutes les rondes terminées. En cas d'égalité du pointage pour la première, seconde et troisième place, l'ordre de procédures suivant sera appliqué jusqu'à ce que les trois premières places soient établies:

- (1) une ronde de sauts additionnels, toutefois, pas plus de deux pour que les sauts de bris d'égalité puissent être effectués;
- (2) le pointage le plus rapide de toute ronde terminée;
- (3) le pointage le plus rapide en commençant par la dernière ronde terminée et en continuant dans l'ordre inverse, ronde par ronde, jusqu'à ce que l'une ou l'autre des équipes soit gagnant.

ANNEXE AA – MANUEL DE JUGEMENT ET DE POINTAGE VR/VRV

AA.1. Manuel de jugement et de pointage : Si un système de pointage électronique n'est pas disponible :

AA.2. Cinq juges observeront le saut sur un matériel de production vidéographique et noteront leur évaluation sur leurs propres feuilles de pointage.

Les juges observeront chaque saut pas plus de trois fois. La première fois à vitesse normale. À la demande d'au moins deux juges, si un appel de jugement a lieu, un second visionnement du saut sera réalisé à vitesse normale ou réduite de 70-90 pour cent par rapport à la vitesse normale. Un troisième (3^{ème}) visionnement de la/des partie(s) du saut peut être réalisé à vitesse normale ou réduite. La vitesse des second et troisième visionnements (normale ou réduite) sera déterminée par le juge en chef. Le juge d'épreuve décidera, avant le début de la compétition, du pourcentage de vitesse réduite à utiliser pour les différentes épreuves. L'arrêt sur image du premier visionnement s'appliquera à chaque lecture. La nécessité de déterminer les points en temps réel prévaudra sur le visionnement à vitesse réduite.

AA.3. Le juge d'épreuve désignera une personne pour verbaliser afin d'assister les juges pour déterminer l'expiration du temps de travail.

AA.4. Si les juges ne peuvent pas déterminer le début du temps de travail, la procédure suivante sera appliquée : Le temps de travail débutera quand le caméraman quittera l'avion et une pénalité équivalente à 20% (arrondi au chiffre inférieur) du pointage pour ce saut sera déduite du pointage pour ce saut.

AA.5. Des notes d'infraction seront assignées à la formation concernée, si elle a été pénalisée par une majorité des juges ayant observé le saut.

AA.6. Révision de l'évaluation: Si, une fois les visionnements terminés et dans les quinze secondes après connaissance du résultat, le juge d'épreuve considère qu'une évaluation totalement erronée s'est produite, le juge d'épreuve contrôlera que seulement cette/ces partie(s) du saut en question soi(en)t révisées. Si les résultats de la révision, par décision unanime des juges sur la/les partie(s) concernée(s), le pointage pour ce saut sera ajusté en conséquence. Le panel de juges, convaincu d'une infraction totale, devra indiquer discrètement au juge d'épreuve qu'une révision pourrait se révéler nécessaire. Si une majorité des juges a appliqué des notes d'infraction à la formation, aucune révision n'aura lieu.

AA.7. Le temps de travail sera considéré comme ayant été correctement enregistré si la double ligne verticale de temps est dessinée sur la feuille de pointage, même si aucun temps d'observation ni autre remarque ne sont écrites.

AA.8. Le chronomètre utilisé pour déterminer le temps de travail sera déclenché à la sortie du premier saut de l'avion, effectué du premier sauteur, et doit être capable de lire à la centième de seconde près.


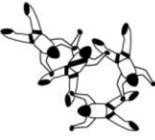
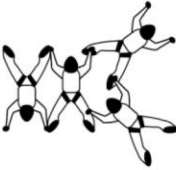
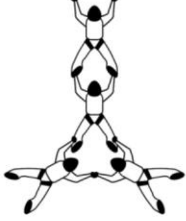
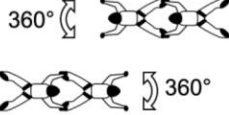
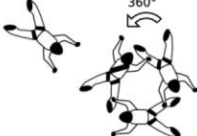
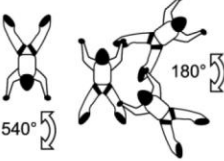
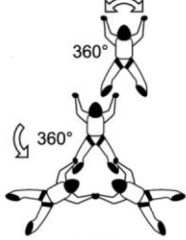

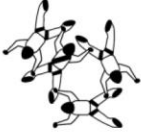
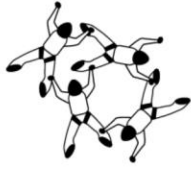
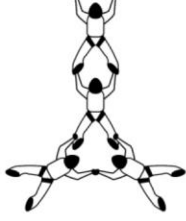
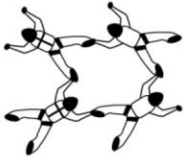
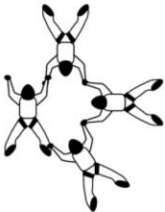
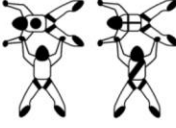

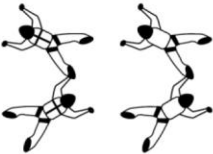
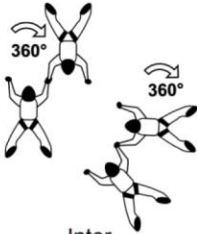

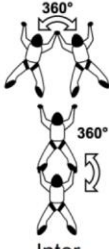
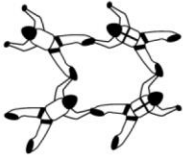
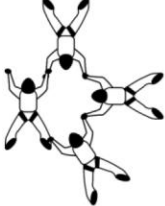
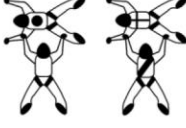

AA.9. Une reprise de saut sera faite dès que possible, si l'un des cas suivants se produit:

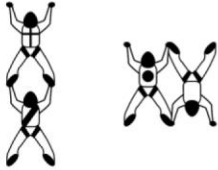
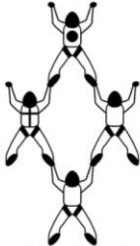
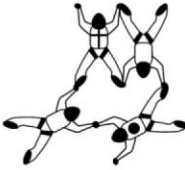


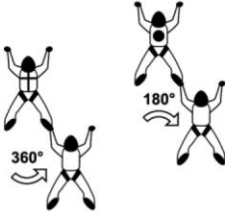
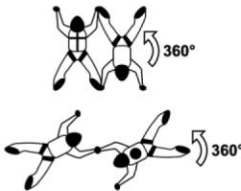
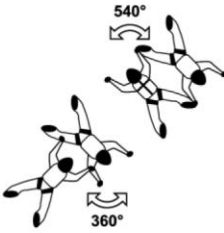
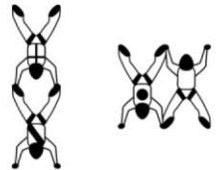
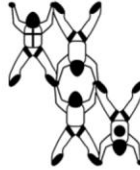
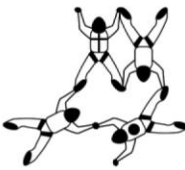
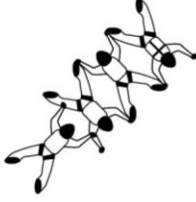
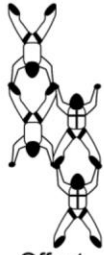
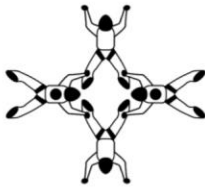
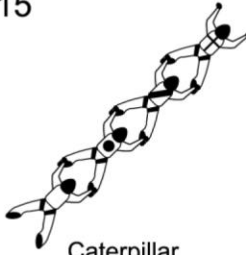
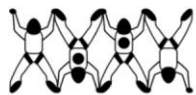
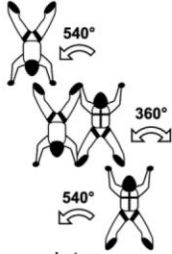
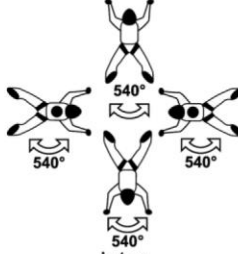
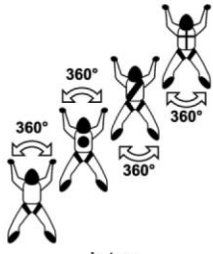
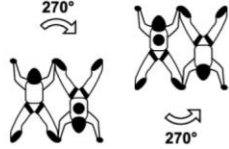
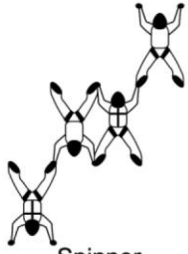
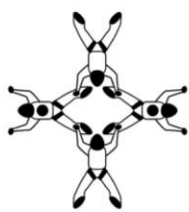
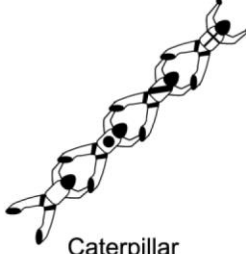
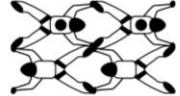
- (1) moins de quatre juges ont évalué le saut;
- (2) moins de trois juges ont enregistré un temps de travail.

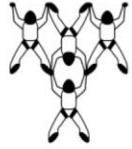

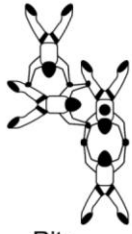
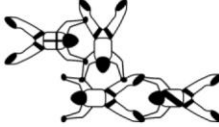
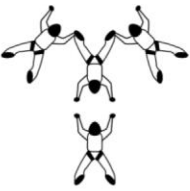
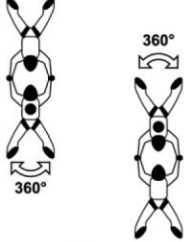
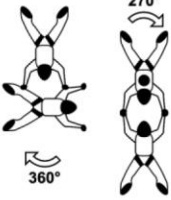
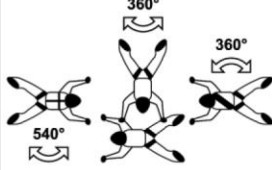
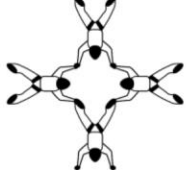



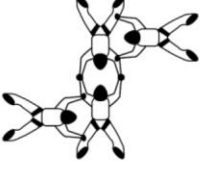
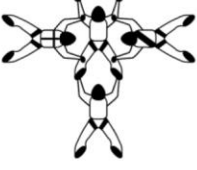
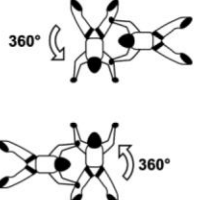
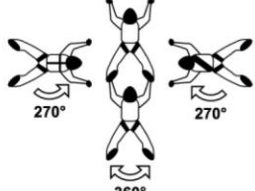
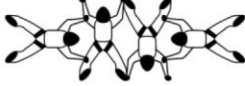
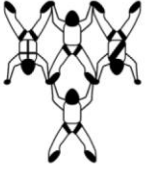
AA.10. Les signes à utiliser sur la feuille de pointage sont :

- Formation correcte à pointer (Formation, intermédiaire OK): /
- Infraction; (Formation, intermédiaire PAS OK) O
- Omission X
- Formations, Inters ou séparations totales non visibles sur écran en raison des conditions météorologiques ou de facteurs liés à l'équipement du caméraman qui ne peut pas être contrôlé. NV
- Aucun début ou aucune fin précise du temps de travail NT
- Fin du temps de travail //

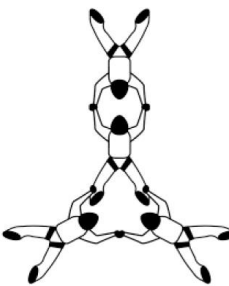
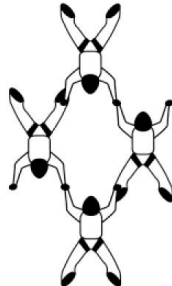
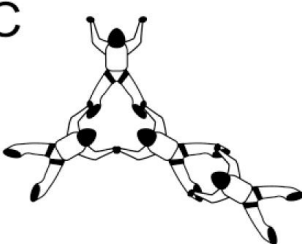
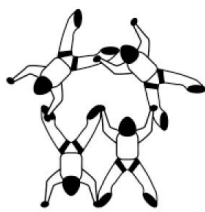
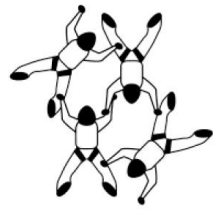
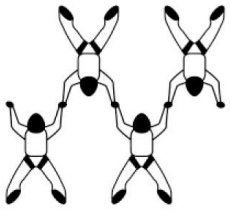
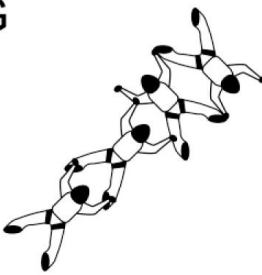
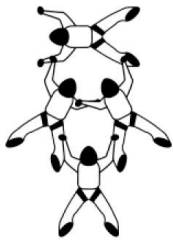
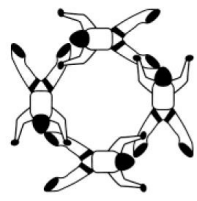
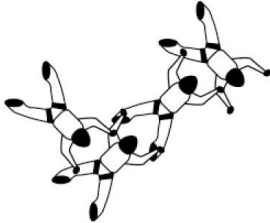
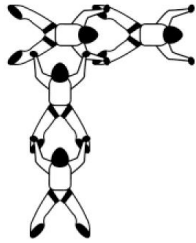
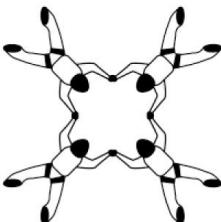
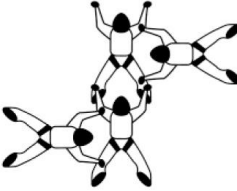
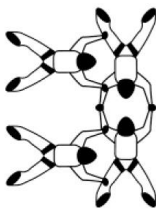
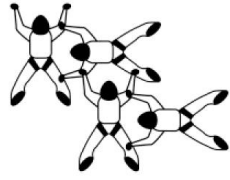
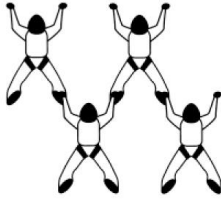
ANNEXE I – BLOCS DE VR À 4

1	2	3	4
 Snowflake	 Sidebody Donut	 Side Flake Opal	 Monopod
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Snowflake	 Side Flake Donut	 Turf	 Monopod
5	6	7	8
 Opal	 Stardian	 Sidebuddies	 Canadian Tee
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Opal	 Stardian	 Sidebuddies	 Canadian Tee

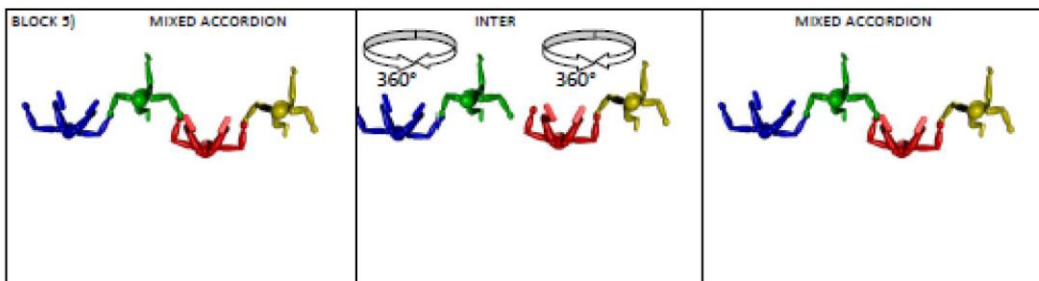
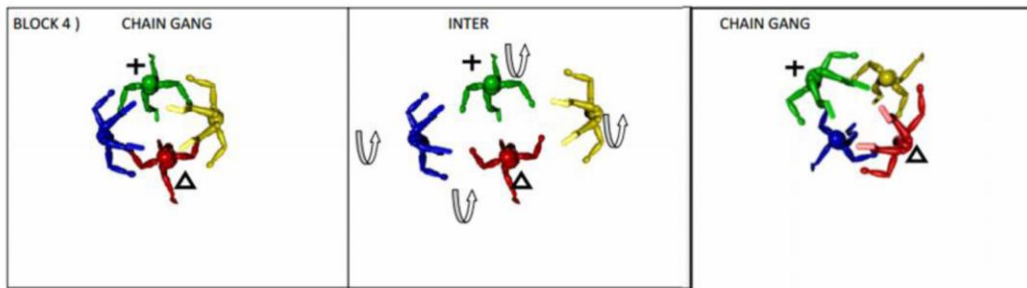
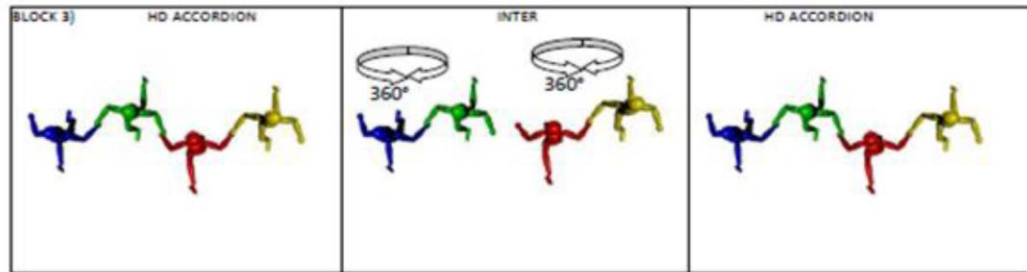
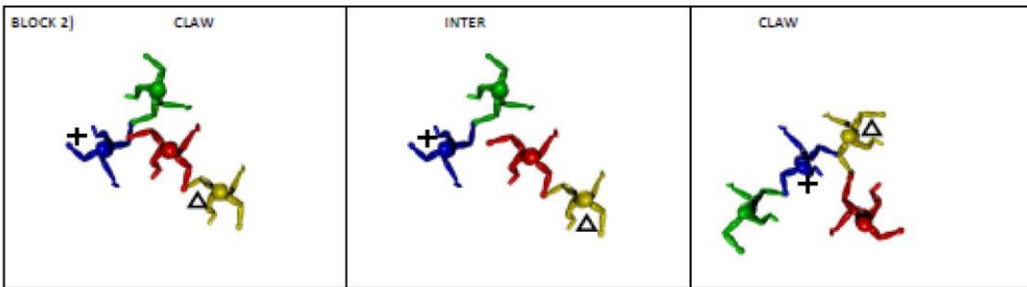
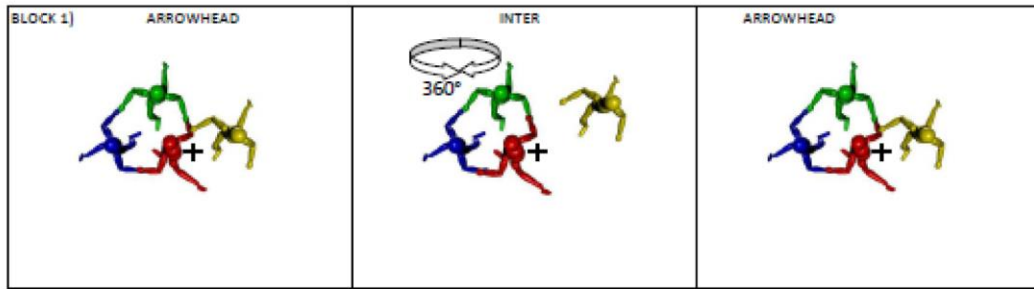
<p>9</p>  <p>Cat+Accordian</p>	<p>10</p>  <p>Diamond</p>	<p>11</p>  <p>Photon</p>	<p>12</p>  <p>Bundy</p>
 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>
 <p>Cat+Accordian</p>	 <p>Bunyip</p>	 <p>Photon</p>	 <p>Bundy</p>
<p>13</p>  <p>Offset</p>	<p>14</p>  <p>Bipole</p>	<p>15</p>  <p>Caterpillar</p>	<p>16</p>  <p>Compressed</p>
 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>
 <p>Spinner</p>	 <p>Bipole</p>	 <p>Caterpillar</p>	 <p>Box</p>

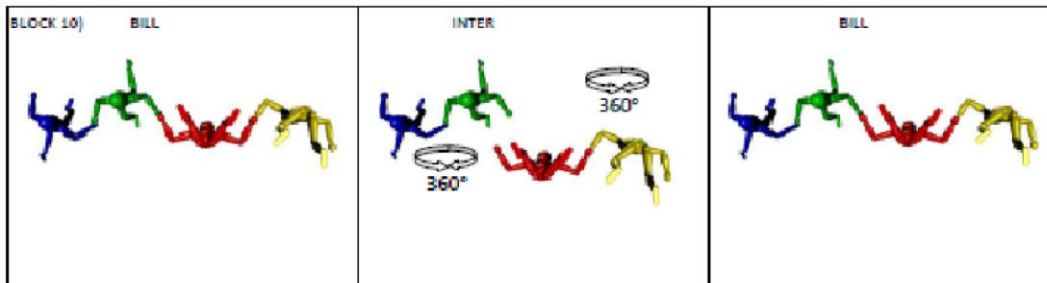
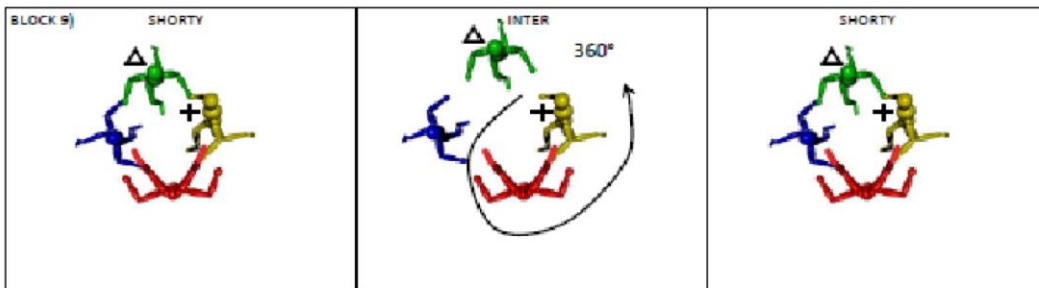
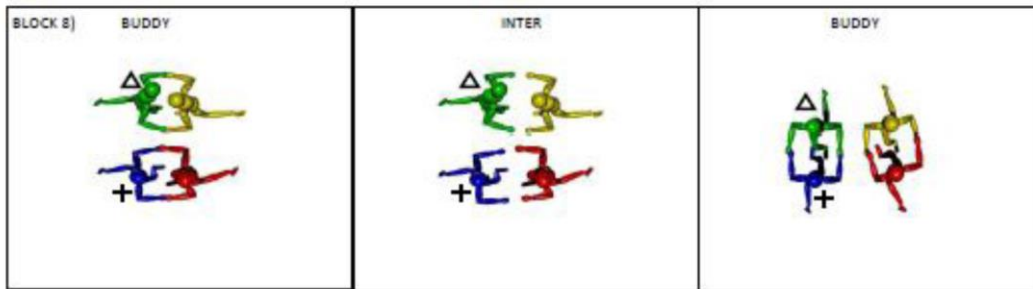
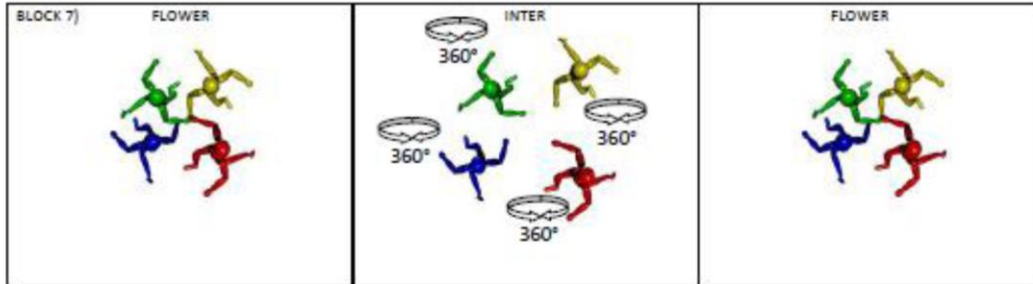
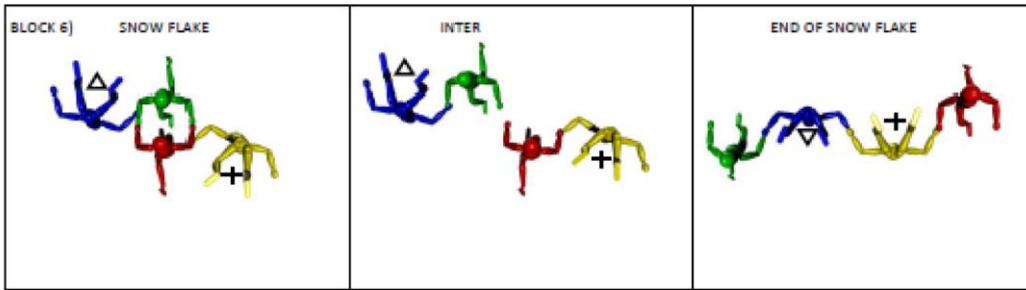
<p>17</p>  <p>Danish Tee</p>	<p>18</p>  <p>Zircon</p>	<p>19</p>  <p>Ritz</p>	<p>20</p>  <p>Piver</p>
 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>
 <p>Murphy</p>	 <p>Zircon</p>	 <p>Icepick</p>	 <p>Viper</p>
<p>21</p>  <p>Zig Zag</p>	<p>22</p>  <p>Tee</p>		
 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>		
 <p>Marquis</p>	 <p>Chinese Tee</p>		

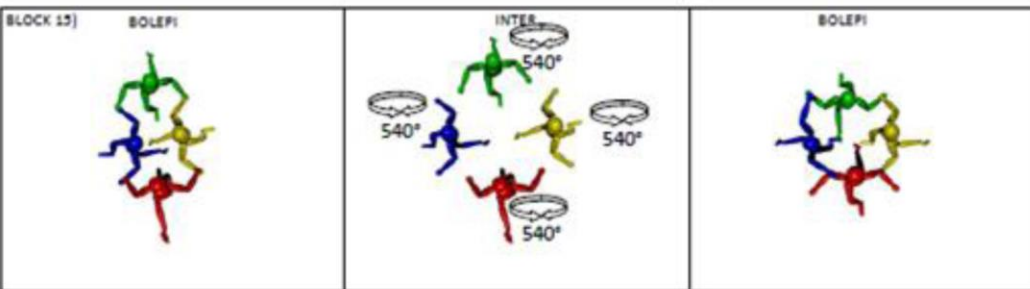
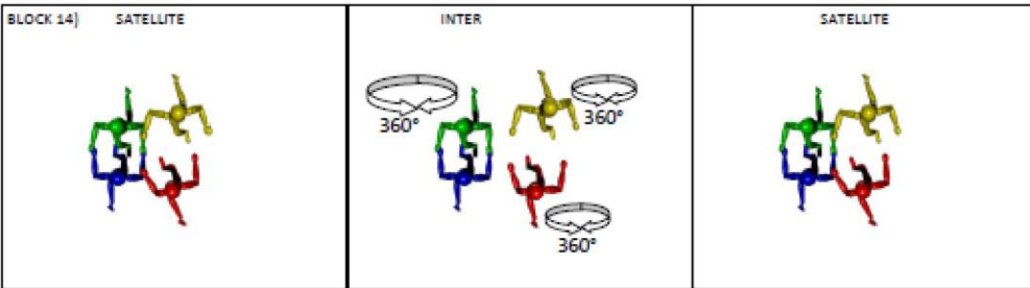
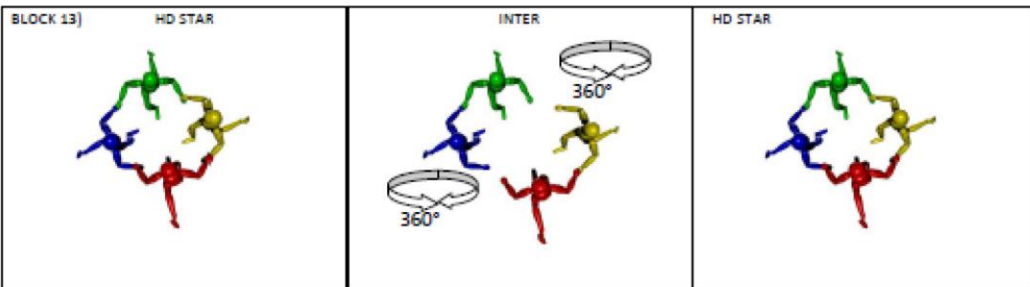
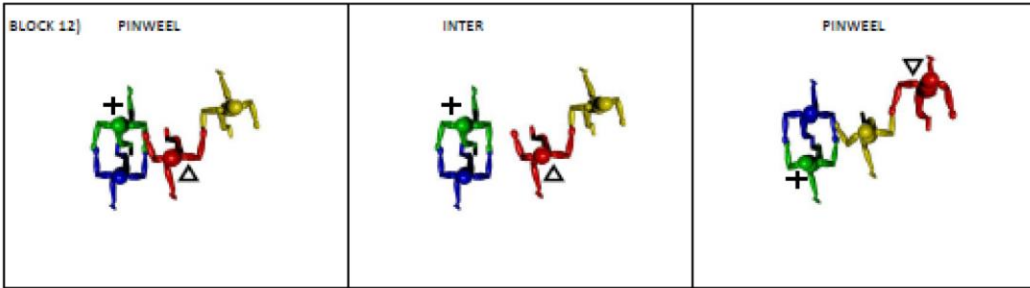
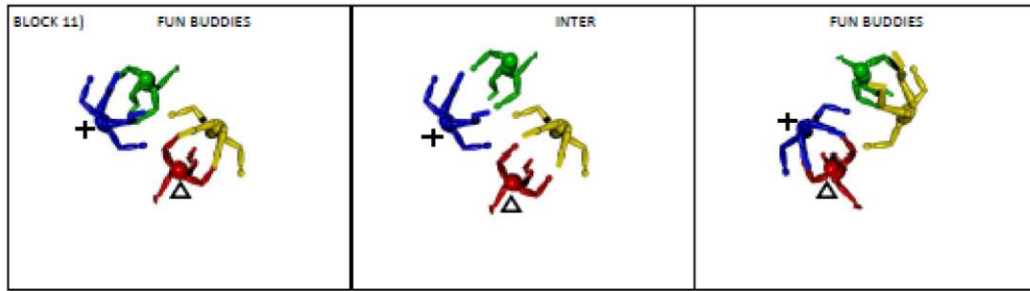
ANNEXE II – FIGURES LIBRES DE VR À 4

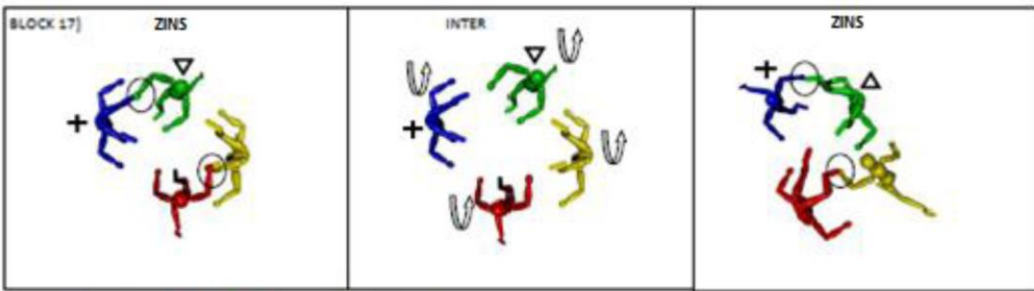
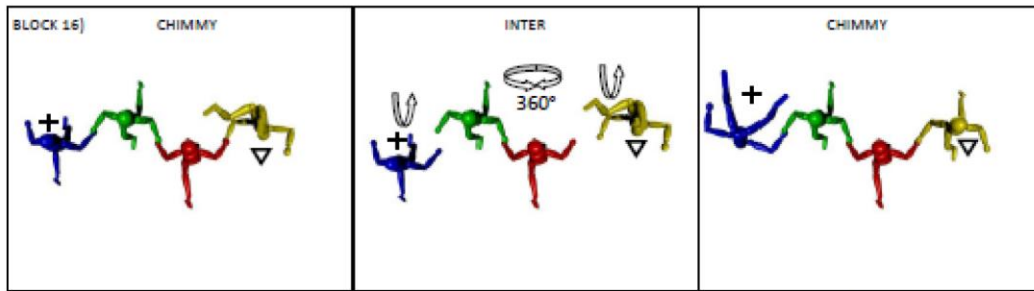
<p>A</p>  <p>Unipod</p>	<p>B</p>  <p>Stairstep Diamond</p>	<p>C</p>  <p>Murphy Flake</p>	<p>D</p>  <p>Yuan</p>
<p>E</p>  <p>Meeker</p>	<p>F</p>  <p>Open Acordian</p>	<p>G</p>  <p>Cataccord</p>	<p>H</p>  <p>Bow</p>
<p>J</p>  <p>Donut</p>	<p>K</p>  <p>Hook</p>	<p>L</p>  <p>Adder</p>	<p>M</p>  <p>Star</p>
<p>N</p>  <p>Crank</p>	<p>O</p>  <p>Satellite</p>	<p>P</p>  <p>Sidebody</p>	<p>Q</p>  <p>Phalanx</p>

ANNEXE III – BLOCS DE VRV À 4

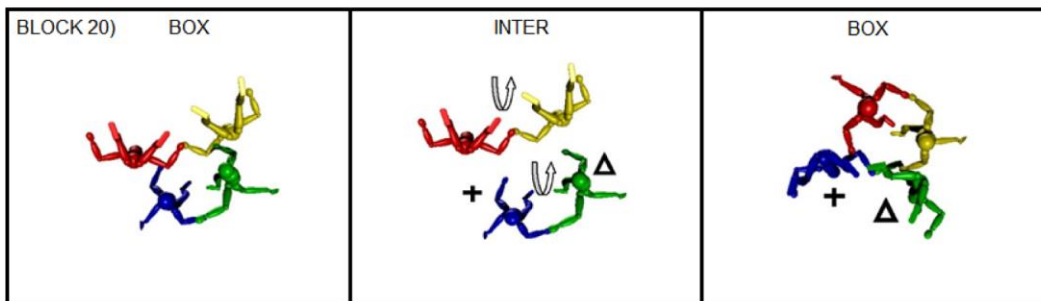
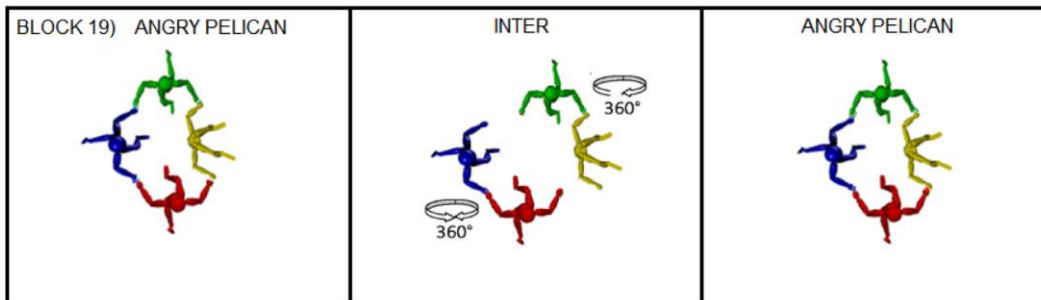
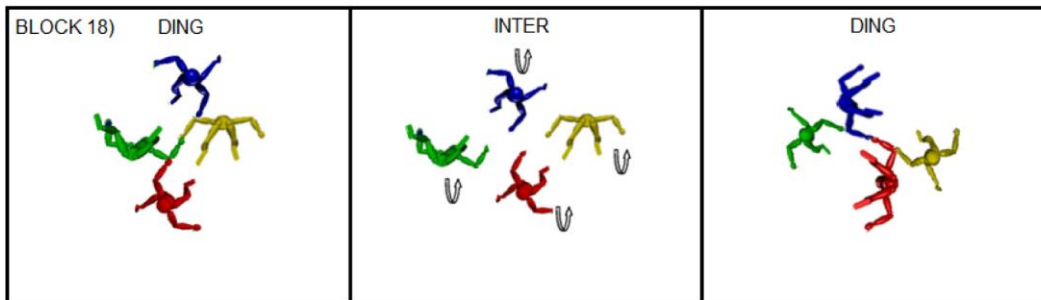


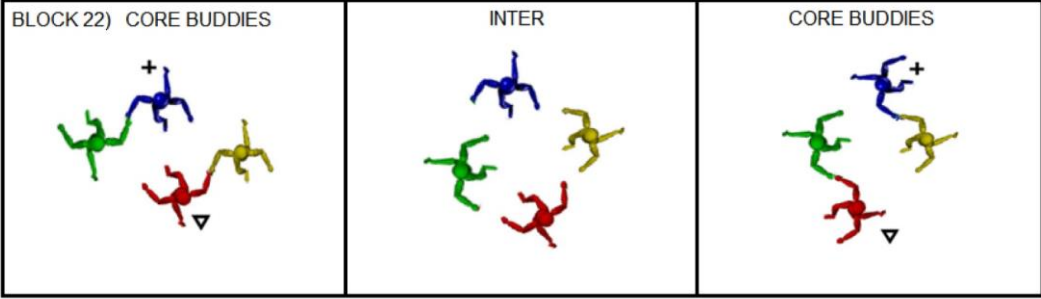
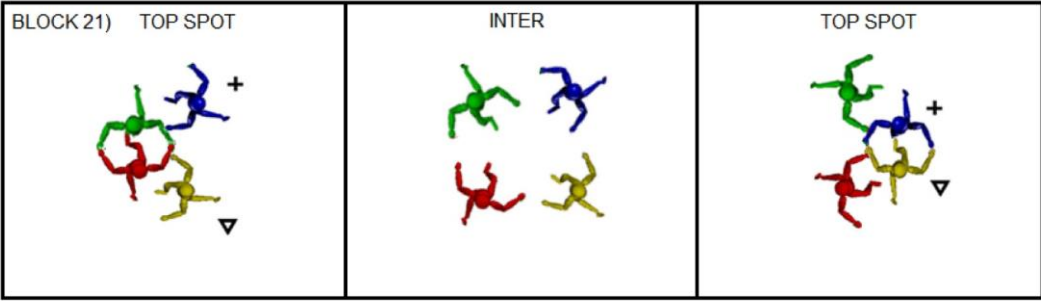




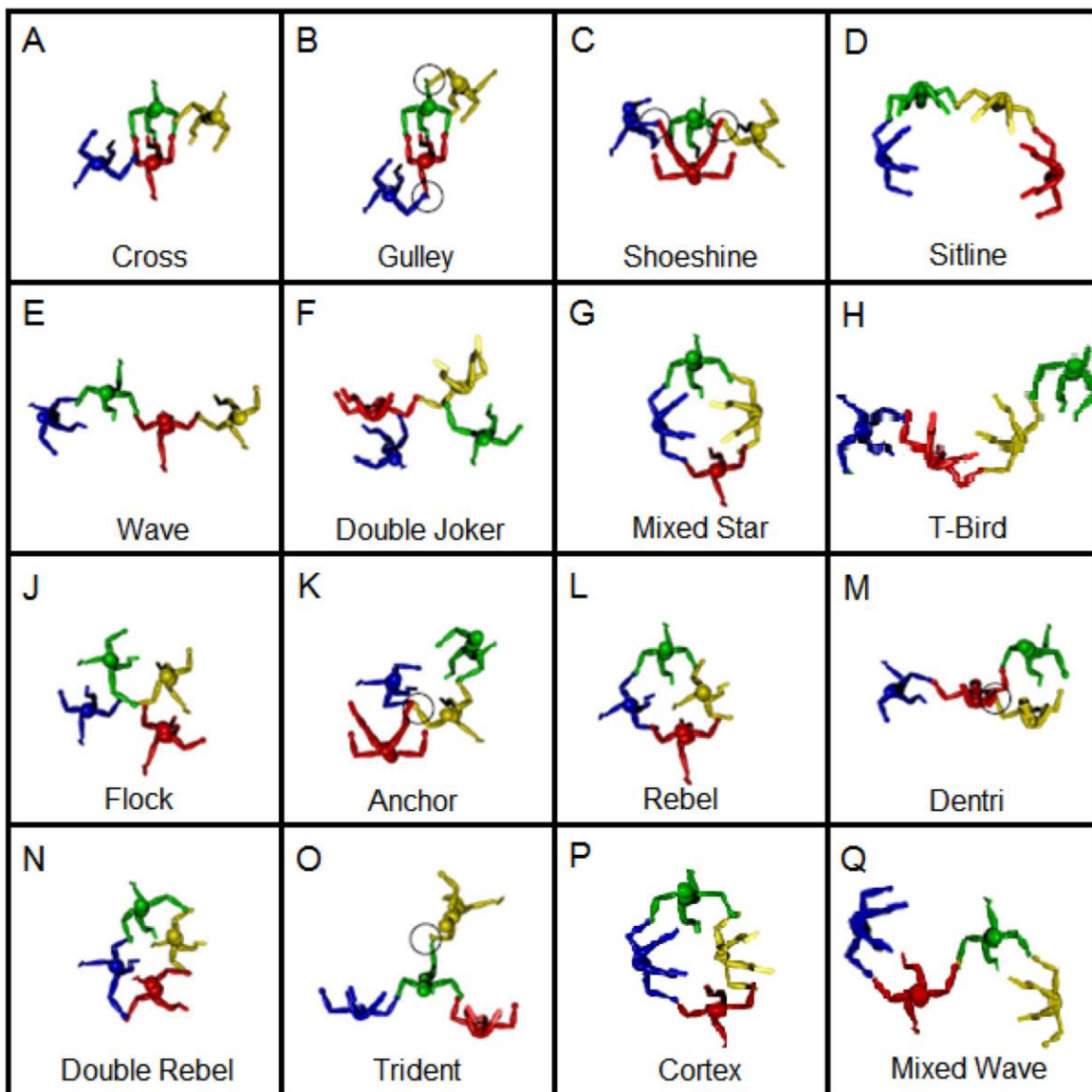


Note: A circle denotes a foot grip (ref: VFG Competition rules 2.2)



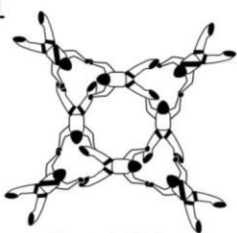
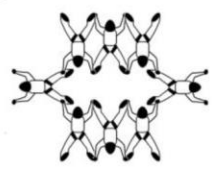
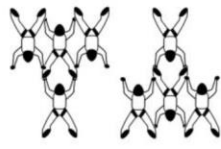
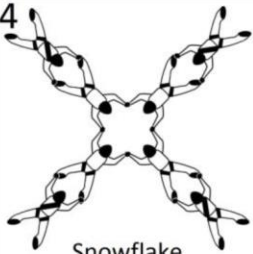
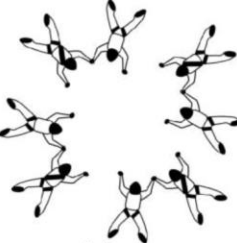
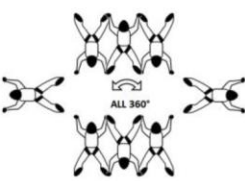
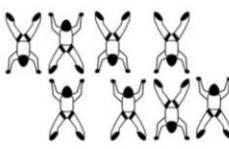

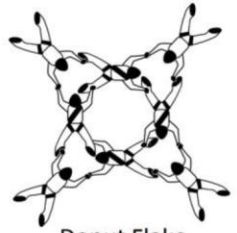
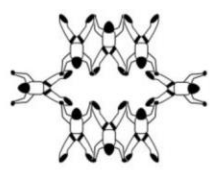
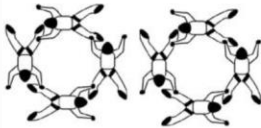
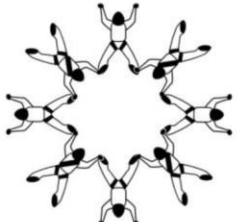
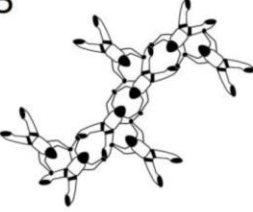
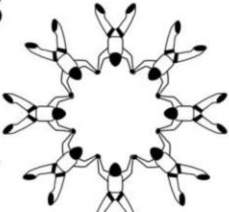
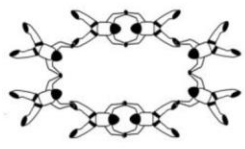
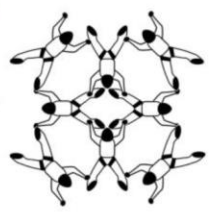
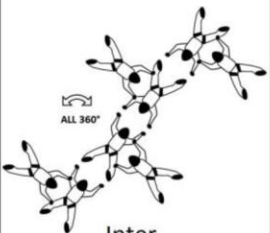
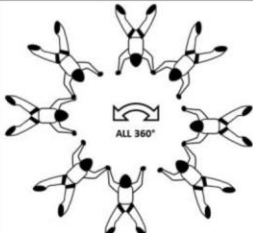
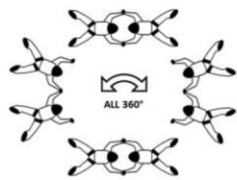
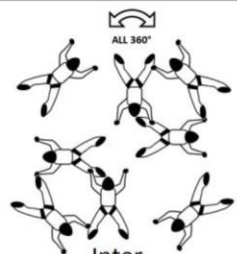
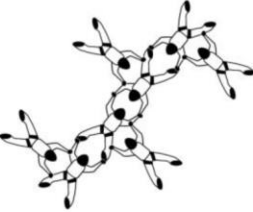
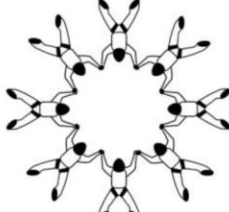
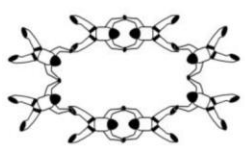
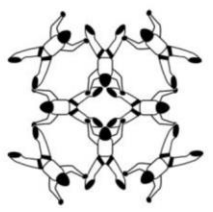


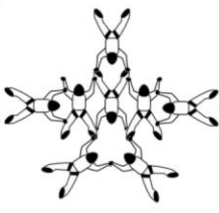
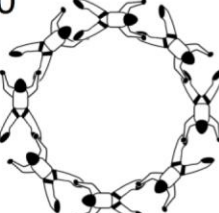
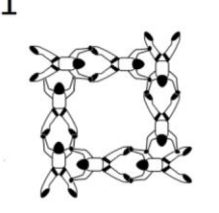
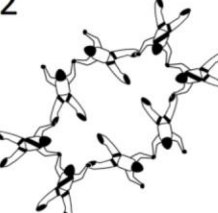
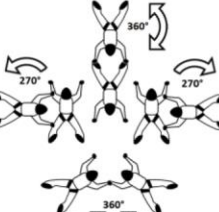

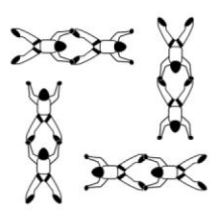
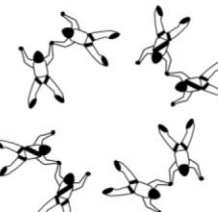
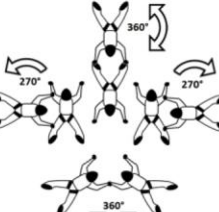
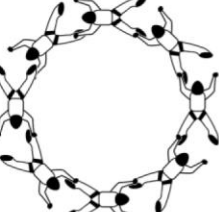
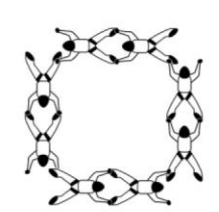
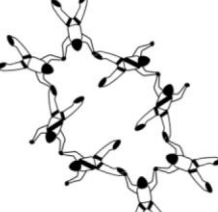
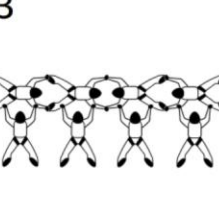
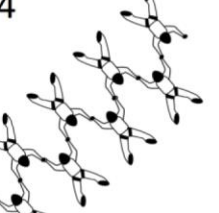

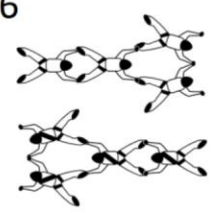
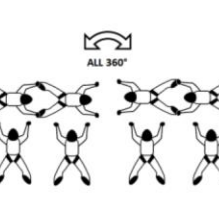
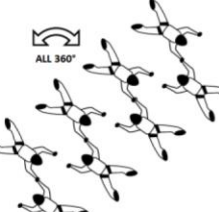

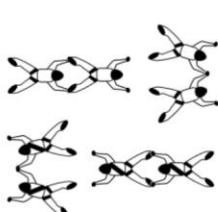
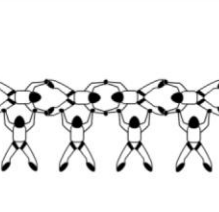
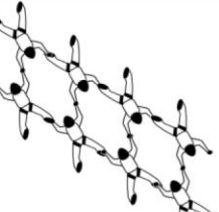

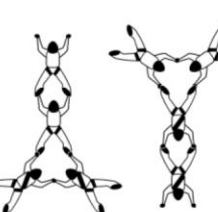
ANNEXE IV – FIGURES LIBRES DE VRV À 4

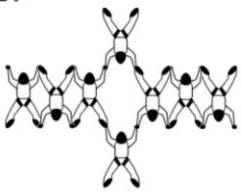
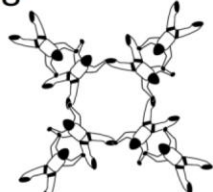
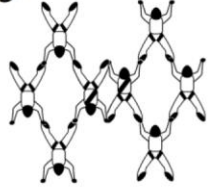
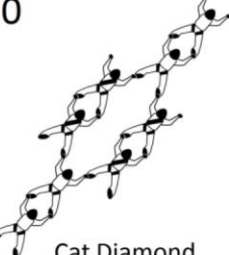
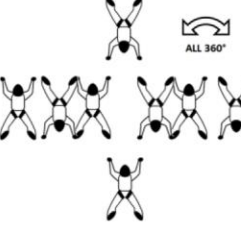
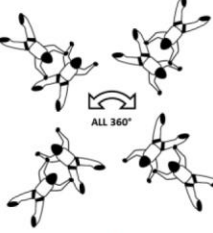
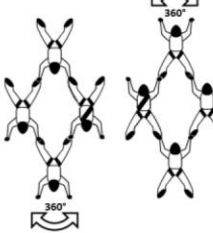

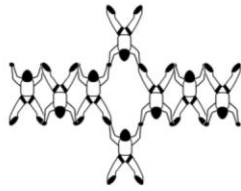
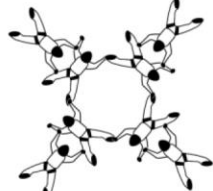
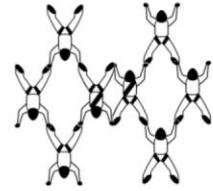
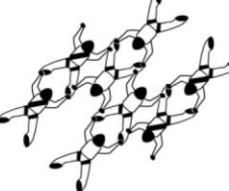


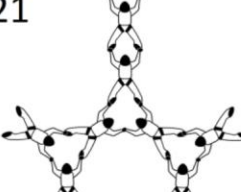
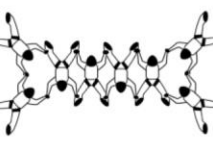
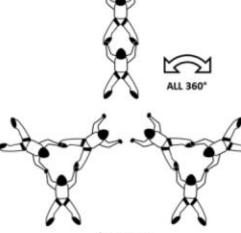
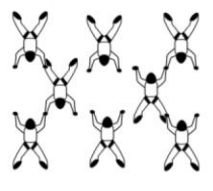
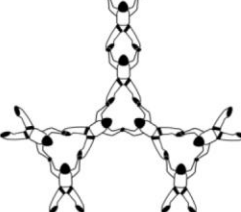
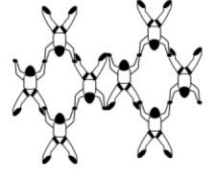
Note: A circle denotes a foot grip (ref. Competition rules 2.2)

ANNEXE V – BLOCS DE VR À 8

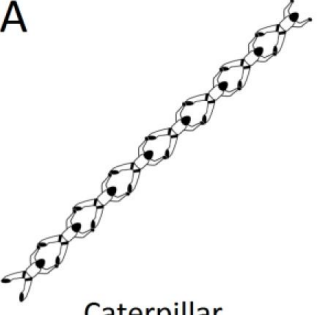
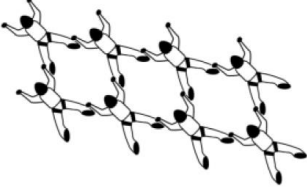
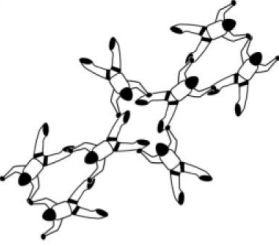
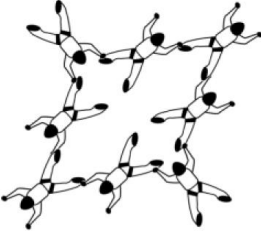
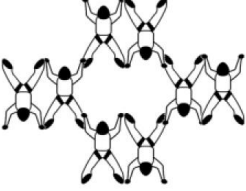
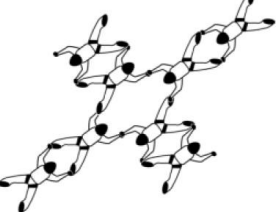
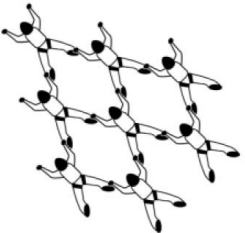
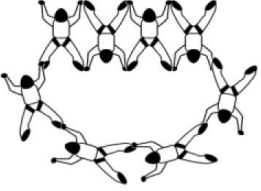
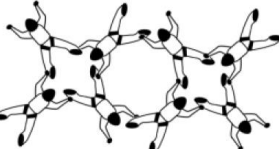
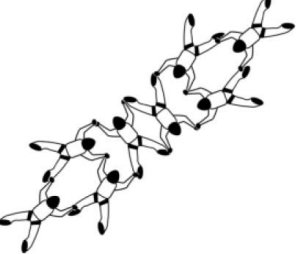
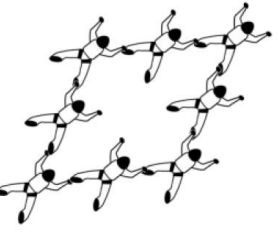
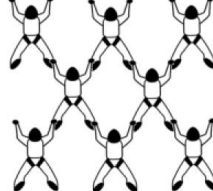
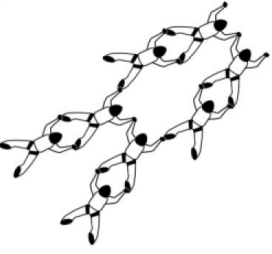
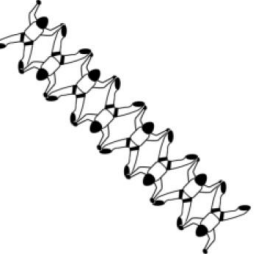
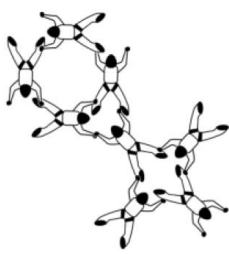
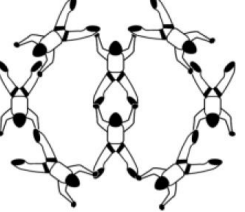
1  Donut Flake	2  Swiss Bear	3  Double Chinese Tees	4  Snowflake
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Donut Flake	 Swiss Bear	 Double Donuts	 In-Out
5  Opposed Crank	6  Star	7  Nacho	8  Frisbee
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Opposed Crank	 Star	 Nacho	 Frisbee

<p>9</p>  <p>Taj</p>	<p>10</p>  <p>Donut</p>	<p>11</p>  <p>Norwegian Box</p>	<p>12</p>  <p>Stereo Bipoles</p>
 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>
 <p>Mahal</p>	 <p>Donut</p>	 <p>Norwegian Donut</p>	 <p>Stereo Bipoles</p>
<p>13</p>  <p>Double Satellite</p>	<p>14</p>  <p>Accordion</p>	<p>15</p>  <p>Opal & Zipper</p>	<p>16</p>  <p>Canadian Tees</p>
 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>
 <p>Double Satellite</p>	 <p>Opposed Stairstep</p>	 <p>Zipper & Opal</p>	 <p>Monopods</p>

<p>17</p>  <p>Buzzard</p>	<p>18</p>  <p>Sidebody Donut</p>	<p>19</p>  <p>Compressed Diamonds</p>	<p>20</p>  <p>Cat Diamond</p>
 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>
 <p>Buzzard</p>	 <p>Sidebody Donut</p>	 <p>Compressed Diamonds</p>	 <p>Cat Accordion</p>

<p>21</p>  <p>Stereopod</p>	<p>22</p>  <p>Old Bone</p>
 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>
 <p>Stereopod</p>	 <p>Compressed Stairstep Diamonds</p>

ANNEXE VI – FIGURES LIBRES DE VR À 8

<p>A</p>  <p>Caterpillar</p>	<p>B</p>  <p>Stairstep</p>	<p>C</p>  <p>Hourglass</p>	<p>D</p>  <p>Hope Diamond</p>
<p>E</p>  <p>Rubik</p>	<p>F</p>  <p>Diamond Flake</p>	<p>G</p>  <p>Arrowhead</p>	<p>H</p>  <p>Iriquois</p>
<p>J</p>  <p>Springbok</p>	<p>K</p>  <p>Crossbow</p>	<p>L</p>  <p>Open Facing Diamond</p>	<p>M</p>  <p>Double Spiders</p>
<p>N</p>  <p>Zipper Flake</p>	<p>O</p>  <p>Compressed Accordion</p>	<p>P</p>  <p>Venus</p>	<p>Q</p>  <p>Compass</p>

ANNEXE VII – FORMATIONS à 10 – VITESSE

